TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

REVISTA POKéMON™

¡¡NOTICIÓN!!
¡¡Ya sabemos cuándo salen los nuevos Rojo y Azul!!

Nº 45

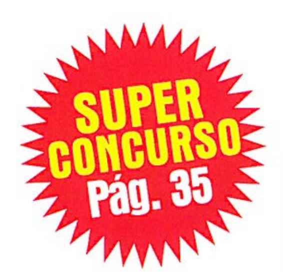
Por los expertos de Nintendo Acción

- **TRUCOS EXPLOSIVOS** para vencer al LÍDER
- **SECRETOS** de la guarida del Equipo Aqua/Magma
- **MAPAS EXCLUSIVOS** con todos los ítems del juego

GUÍA PASO A PASO POKéMON RUBí Y ZAFIRO

¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!

REVISTA OFICIAL
Nintendo® Acción



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez •**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz

■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos**: Paola Procell •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín E-mail: monima@hobbypress.es •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña E-mail: monicas@axelsp.com •C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 •nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ General Perón, 27 - 7ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid) •Depósito Legal: M-36689-1992

¡Nuevos Pokémon para después del verano!

Las ediciones Roja y Azul de Game Boy Advance llegarán a Europa probablemente en octubre.



Nuestro entrenador de toda la vida, Ash Ketchum, volverá a lucir su maestría, pero en GB Advance.



Viviremos todas las divertidas situaciones de los antiguos cartuchos con gráficos muy mejorados.



Todo estará al nivel de GBA: edificios, bosques, personajes... y los propios Pokémon, por supuesto.



Y los Centros Pokémon también verán mejorado su ambiente, con mucho color y nuevos diseños.

¿Cómo que no sabías nada de "rojos y azules"? Pues ya llevamos tiempo avisando de que los juegos Pokémon más antiguos, es decir, las ediciones Azul y Roja, estaban siendo "remasterizados" para su debut en GBA. Y la cosa debe haber salido bien porque **en Japón está arrasando.** Pero bien. En el primer fin de semana, señores... **¡superó el millón de unidades vendidas!** ¡Pero qué bestias, las ediciones éstas!

Perdone, ¿lo conozco?

Tienes muchas posibilidades de conocerlo, pero sólo de nombre. Las ediciones Roja y Azul para Advance serán **una absoluta novedad en cuanto a su aspecto técnico.** Vamos, que los gráficos estáran al nivel de los 32 bits de GBA, al igual que el apartado sonoro, con animaciones más suaves en las escenas de combate. Claro que, si, como muchos de nosotros, jugaste en tu Game Boy allá por 1998, te sonará mucho el desarrollo. Podrás **vivir de nuevo el glorioso comienzo de la saga, con Ash Ketchum como protagonista,** los tres Pokémon primarios (Bulbasaur, Charmander y Squirtle), un "cuasi-joven" profesor Oak, y... bueno, alguna sorpresilla en la historia. Para los que ya lo jugamos, merecerá la pena, así que, imagina todo lo que podrás disfrutar, tras el verano, si nunca te has enfrentado al **génesis de la Pokémanía.**

DONDE VA POKéMON, VA EL ÉXITO MUNDIAL





En España aún no teníamos idea de que existía algo llamado "Pocket Monsters", cuando ya el juego estaba vendiendo millones de cartuchos en el mercado japonés, allá por el 96. La ocurrencia de Satoshi Tajiri de llevar bichillos en los bolsillos (en Pokéball, vale) y combatir con ellos, arrasó en todo el mundo, y cuenta con millones de fieles tras casi 8 años de títulos/éxitos continuados.

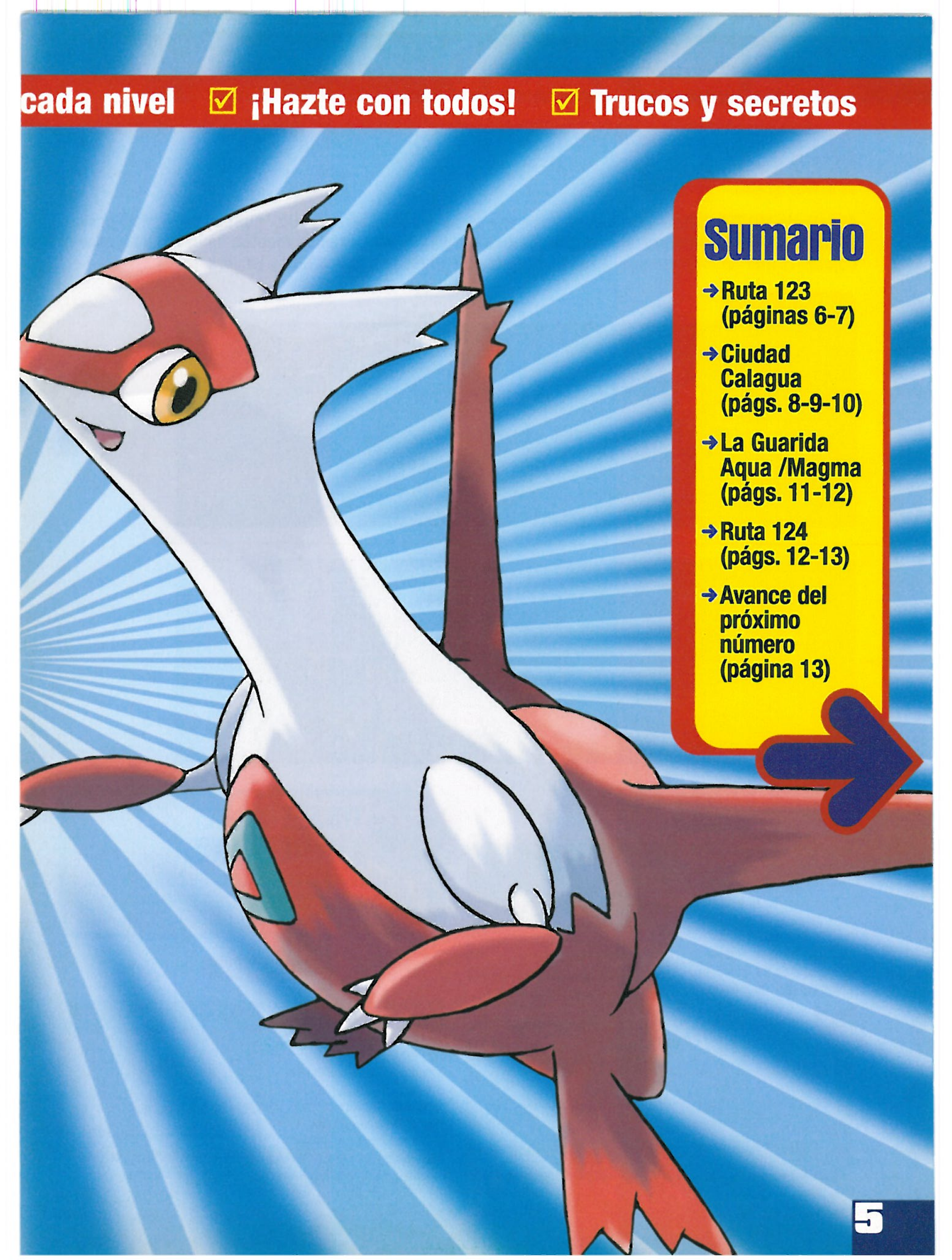
[8ª] ENTREGA

☑ Estrategias para entrenadores ☑ Mapas de

Guía de Maestros

Pokémon Rubí y Zafiro

Recién salidos de la Ruta 122 y el Monte Pírico, nos ponemos a buscar con ahínco la Guarida Aqua/Magma. Pero antes de semejante aventura, tenemos otra más "original" (y comercial) por delante: explorar hasta el último ladrillo del centro comercial de Ciudad Calagua. ¿No querías ir de compras? Pues date un lujo y... sí, prepárate para medirte con los Pokémon del líder.

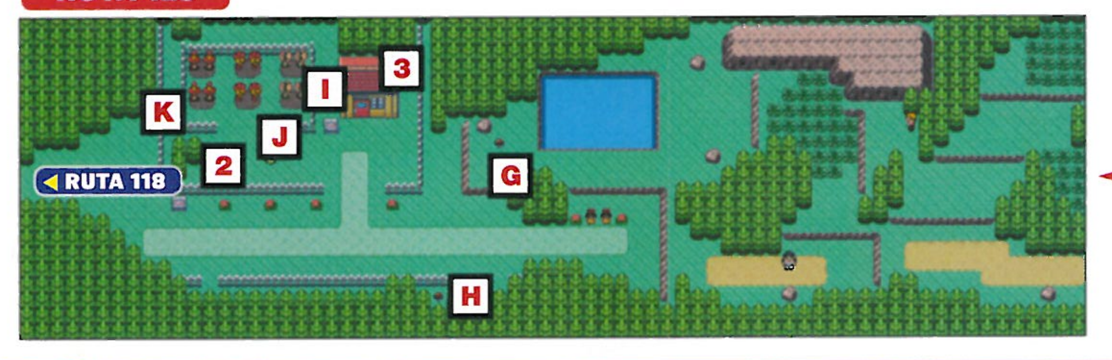


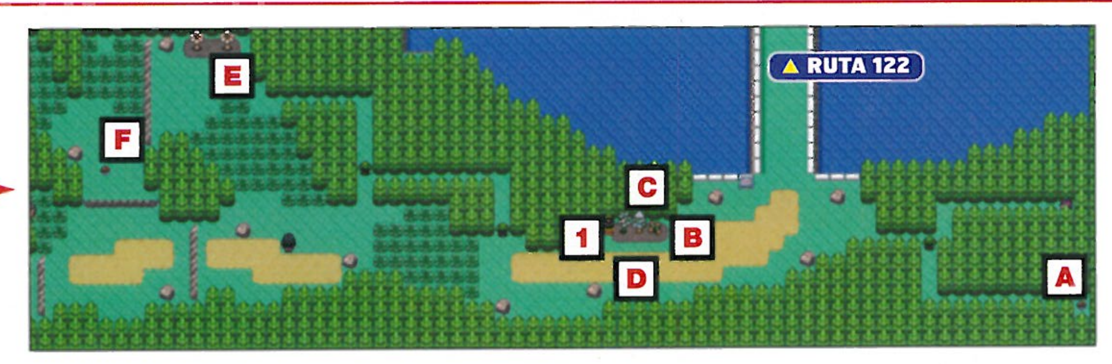
Sumario

Ruta 123

Al salir de MONTE PÍRICO deberías seguir hacia el sur y entrar en esta ruta. Aunque no es vital para el desarrollo de la aventura, si te das un garbeo por ella conseguirás un montón de bayas y algunos objetos la mar de interesantes. ¿Que no te lo crees? ¡Pues empieza a leer y ya verás!

RUTA 123





1. UNA MT DE REGALO

Objeto conseguido: **MT19 (GIGADRENADO)**

Nada más entrar en la Ruta 123, verás a una fan de los Pokémon tipo planta. Si llevas uno en tu equipo (vale también de tipo dual), la niña **te regalará la MT 19 Giga Drenado.** Restaura un número de PS igual a la mitad del daño producido.



POKéTRUCO

Seguro que ya sabes que la BAYA LICHI es una baya muy rara que puedes encontrar en la Isla Espejismo, pero lo que no sabes es que tiene unas propiedades muy especiales. **Con ella puedes hacer un PokéCubo de color dorado con la que conseguirás mejorar un montón el CARISMA y la DULZURA de cualquier Pokémon.** Además, si esta baya la lleva equipada un Pokémon, subirá su ATAQUE en un momento de apuro.

OBJETOS DE ENTRENADOR

Uno de los objetos que hay en la Ruta 123 es el ELIXIR. Si lo usas en un Pokémon que lleve luchando un buen rato, **lograrás que todos sus ataques restauren 10 PP.** No confundas este objeto con el ÉTER porque con éste también restauras 10 PP, pero únicamente del ataque que elijas.

2. LA PLANTACIÓN

Junto a la CASA del BAYÓLOGO hay un montón de árboles con bayas. Este lugar tiene la mayor concentración de tierra fértil que hay en todo el mundo de Hoenn. Por eso, es una buena decisión **recoger todas las bayas y plantar aquí las bayas más raras que lleves en tu MOCHILA.** Así las tendrás juntas, bien localizadas y... ¡seguro que crecen!



PISTAS

El motivo para plantar bayas, especialmente las raras, **es que de esa manera no te quedarás sin ellas cuando las quieras utilizar para hacer PokéCubos.** Aunque plantar y recolectar bayas raras es algo que suele llevar su tiempo, si te fijas en la imagen verás que ha merecido la pena. **Hemos decidido plantar la rarísima BAYA LICHI y nuestro esfuerzo ha sido recompensado con dos bayas del mismo tipo.** Ahora podemos plantar una de las bayas y recoger la otra para hacer un estupendo Pokécubo, o podemos plantar las dos.



3. CASA DEL BAYÓLOGO

Objeto conseguido: **BAYAS**

Aquí encontrarás al Bayólogo, un tipo totalmente genial cultivando bayas. **Si hablas con él, te dará dos bayas aleatorias cada día.** Sin embargo, su mujer te dará una al día, siempre y cuando le digas alguna frase original. Si te estrujas un poquito el cerebro (o miras el cuadro de abajo) y le dices una frase que le mole, la baya que recibirás será muuuy rara.



PoKéTRUCO

¿No sabes qué decirle a la mujer del BAYÓLOGO para conseguir BAYAS raras? Pues aquí lo tienes, aunque no olvides que algunas frases solo las podrás componer después de que te hayas convertido en el campeón de la Liga Pokémon o de que te hayas encontrado con Latios o con Latias:

– **"CARISMÁTICO LATIOS":** Baya Rudion.
– **"INCREÍBLE LATIAS":** Baya Sambia.
– **"GRAN COMBATE":** Baya Wikano.
– **"DESAFÍO CONCURSO":** Baya Plama.



¡CONSÍGUELOS!

A. CARAMELO RARO
B. BAYAS SAFRE
C. BAYAS ZIDRA
D. BAYAS MELOC
E. BAYAS ZANAMA
F. ELIXIR
G. CALCIO
H. ULTRABALL
I. BAYAS ISPERO
J. BAYAS UVAV
K. BAYAS GRANA

¡Hazte con todos!

DUSKULL	● Algunos	● No hay
GLOOM	● Pocos	● Pocos
LIOONE	● Algunos	● Algunos
MAGIKARP	● Muchos (Caña Vieja Caña Buena)	● Muchos (Caña Vieja Caña Buena)
ODDISH	● Algunos	● Algunos
PELIPPER	● Pocos	● Pocos
SHUPPET	● No hay	● No hay
ZIGZAGOON	● Algunos	● Algunos
WAILMER	● Algunos (Caña Vieja Caña Buena)	● Algunos (Caña Vieja Caña Buena)
TENTACOOL	● Algunos (Caña Vieja Caña Buena)	● Algunos (Caña Vieja Caña Buena)
WINGULL	● Muchos	● Muchos

Ciudad Calagua

Ciudad Calagua es una de las ciudades más grandes de Hoenn. En ella encontrarás un puerto, un enorme Centro Comercial donde podrás comprar de todo, el edificio de CONCURSOS del nivel experto y hasta un MUSEO con una estupenda exposición de arte Pokémon. ¿Te lo vas a perder?

CIUDAD CALAGUA



1. TU PROPIO CLUB DE FANS



En Ciudad Calagua hay un CLUB de FANS de ENTRENADORES POKéMON en el que los miembros son admiradores de los mejores entrenadores de Hoenn. **Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon vuelve al club y verás como tú también cuentas con tus propios fans.**

2. EL QUITA-MOVIMIENTOS



El Quita Movimientos es capaz de hacer que un Pokémon olvide cualquier movimiento, incluso las MOs. Sus servicios son gratuitos y suelen ser imprescindibles cuando lo que quieres es mejorar los movimientos de un Pokémon al que ya le has enseñado alguna MO.

3. EL HOTEL DE GAME FREAK



Cuando hayas conseguido completar la Pokédex, vuelve al HOTEL de Ciudad Calagua y habla con los chicos de Game Freak. Ellos recompensarán tu increíble proeza con un estupendo DIPLOMA.

4. CONCURSOS PARA EXPERTOS

He dibujado un retrato de tu POKéMON
Para conmemorar su victoria.

En Ciudad Calagua puedes **participar en los CONCURSOS del nivel experto,** pero **para hacerlo necesitarás un Pokémon que haya ganado una cinta en los niveles normal, alto y avanzado.** Si en este nivel te conectas con tres amigos, todos juntos podréis participar en el concurso.

5. EL CENTRO COMERCIAL

El Centro Comercial de Ciudad Calagua es grandioso, pero para poder entrar en él primero tendrás que derrotar al dichoso rival. **Dentro encontrarás cuatro plantas repletas de los mejores objetos de entrenador y** aunque todas son interesantes, **te recomendamos especialmente la fantástica tienda de MTs que hay en la tercera planta.**



6. LOTERÍA POKéMON

Todos los días, en la planta baja del Centro Comercial, podrás pillar gratis un billete LOTERÍA POKéMON. Si el número del billete, o su terminación, coincide con el ID de uno de tus Pokémon, ganarás lo que hay aquí abajo.



LOTERÍA POKéMON

REQUISITO PARA GANAR	PREMIO
COINCIDEN TODOS LOS NÚMEROS	MASTER BALL
COINCIDEN LOS 4 ÚLTIMOS NÚMEROS	MÁX. REVIVIR
COINCIDEN LOS 3 ÚLTIMOS NÚMEROS	REPARTIR EXP.
COINCIDEN LOS 2 ÚLTIMOS NÚMEROS	MÁS PP

7. LA MAESTRA DE LOS POKéCUBOS

¿No entiendes bien el poder de los PokéCubos? ¿Quieres hacer los mejores? **Habla con la MAESTRA de los POKéCUBOS** y escucha atentamente sus más que sabios consejos.



8. ARTE POKéMON

Habla con el DIRECTOR del MUSEO de Calagua para ver la sala de exposiciones en la que quedarán inmortalizados tus mejores Pokémon. El único requisito es ganar el concurso del NIVEL EXPERTO. En cuanto lo hagas, un pintor se acercará para contarte que ha pintado un cuadro de tu Pokémon ganador. Corre a la sala de exposiciones y verás expuesta esta sublime obra de arte.



Más tarde

Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon deberías volver al Centro Comercial y visitar la azotea. En ocasiones hay liquidaciones de artículos la mar de interesantes. Mira la tele de vez en cuando y sabrás cuándo se hacen.

LIQUIDACIÓN DE ARTÍCULOS EN EL CENTRO COMERCIAL

PRIMER PISO

Mostrador izquierdo		Mostrador derecho	
Antídoto	100	Carta Imán	50
Antihielo	250	Carta Ola	50
Antiparaliz.	200	Hiperpoción	1200
Antiquemar	250	Máx. Poción	2500
Cola Skitty	1000	Máx. Repel	700
Cuerda Huída	550	Poción	300
Cura Total	600	Repelente	350
Despertar	250	Revivir	1500
Poké Ball	200	Superpoción	700
Superball	600	Superrepel	500
Ultraball	1200		

SEGUNDO PISO

Mostrador izquierdo		Mostrador derecho	
Calcio	9800	Ataque X	500
Carburante	9800	Defensa X	550
Hierro	9800	Directo	650
Más PS	9800	Especial X	350
Proteína	9800	Precisión X	950
Zinc	9800	Protec. Esp.	700
		Velocidad X	350

TERCER PISO

Mostrador izquierdo		Mostrador derecho	
MT 14 (Ventisca)	5500	MT 16 (Pantalla Luz)	3000
MT 15 (Híper Rayo)	7500	MT 17 (Protección)	3000
MT 25 (Trueno)	5500	MT 20 (Velo Sagrado)	3000
MT 38 (Llamarada)	5500	MT 33 (Reflejo)	3000

CUARTO PISO (ESQUINA DERECHA)

Mostrador izquierdo		Mostrador derecho	
P. Póke Ball	1000	T. Nieve Polvo	4000
Póster Azul	1000	Tap. Atracción	4000
Póster Bonito	1000	Tap. Llamarada	4000
Póster Cielo	1000	Tapete Brillo	2000
Póster Grande	1000	Tapete Fisura	4000
Póster Mar	1000	Tapete Giro	2000
Póster Pika	1000	Tapete Muelle	2000
Póster Rojo	1000	Tapete Púas	4000
Póster Verde	1000	Tapete Surf	4000
		Tapete Trueno	4000

CUARTO PISO (CENTRO)

Mostrador izquierdo		Mostrador derecho	
Muñeco Azurill	3000	Cojín Agua	2000
Muñeco Baltoy	3000	Cojín Ball	2000
Muñeco Duskull	3000	Cojín Diamante	2000
Muñeco Gulpin	3000	Cojín Fuego	2000
Muñ. Jigglypuff	3000	Cojín Pika	2000
Muñeco Kecleon	3000	Cojín Planta	2000
Muñeco Marill	3000	Cojín Redondo	2000
Muñeco Pichu	3000	Cojín Spinda	2000
Muñeco Pikachu	3000	Cojín Zigzagoon	2000
Muñeco Skitty	3000		
Muñeco Swablu	3000		
Muñeco Wynaut	3000		

AZOTEA

Liquidaciones		Máquina refrescos	
Adorno Arena	3000	Agua Fresca	200
Bola de Lodo	200	Limonada	350
Muñeco Rhydon	10000	Refresco	300
Muñeco Wailmer	10000		
Neumático	800		
Podio	7000		
Puerta Rara	3000		
Tabla	3000		
Tele Bonita	4000		
Tele Redonda	4000		
Televisión	3000		
Tobogán	8000		
Valla Ancha	500		
Valla Larga	500		

9. LA BARRERA DE WAILMER

Los malvados del Equipo Aqua/Magma andan entrenando a un grupo de Wailmer en el puerto de Ciudad Calagua. De momento no hay manera de viajar a la Ruta 124, así que tendrás que dirigirte a su GUARIDA para darles una buena lección.



Más tarde

Cuando veas que el submarino robado por el Equipo Aqua/Magma parte de su GUARIDA, vuelve a Ciudad Calagua y observarás que la barrera de los Wailmer ha desaparecido. Ya puedes acceder a la Ruta 124 y surfear rumbo a una nueva ciudad.

10. PONEMOS RUMBO A LA ISLA DEL SUR

Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon, podrás **volver al puerto de Ciudad Calagua y subir en el S.S. MAREA rumbo a la TORRE BATALLA o a CIUDAD PORTUAL.** Si algún día te haces con el TICKET EÓN, este es el lugar al que tienes que venir para viajar a la Isla del Sur donde intentaremos capturar a Latios o Latias.



11. EL SEÑOR DE LAS BAYAS

Objeto conseguido: **Baya (aleatoria)**

Al caballero presumido que hay al noreste de Ciudad Calagua le encanta regalar bayas. Habla con él todos los días y cada vez que lo hagas recibirás una baya diferente. No esperes que te dé bayas raras, pero a caballo "regalao"...



12. DESCANSAR ES BUENO

Objeto conseguido: **MT44 (Descanso)**

En la casa que hay al este de la ciudad vive un dormilón que te dará la MT44 o DESCANSO. Un movimiento psíquico que hace que un Pokémon duerma dos turnos y restaure todos sus PS.



13. LA GUARIDA

No te extrañes por ver tanto miembro de los Equipos Aqua/Magma campando a sus anchas por la ciudad. Resulta que su GUARIDA está muy cerca, en una cueva al noroeste de la ciudad.



EL RIVAL (4ª batalla)

TU PRIMER POKéMON	EQUIPO RIVAL
TREECKO	Swellow, tipo normal-volador, nivel 31. Wailmer, tipo agua, nivel 32. Shroomish, tipo planta, nivel 32 Combusken, tipo fuego-lucha, nivel 34.
TORCHIC	Swellow, tipo normal-volador, nivel 31. Shroomish, tipo planta, nivel 32 Numel, tipo fuego-tierra, nivel 32. Marshtomp, tipo agua-tierra, nivel 34.
MUDKIP	Swellow, tipo normal-volador, nivel 31. Numel, tipo fuego-tierra, nivel 32. Wailmer, tipo agua, nivel 32. Grovyle, tipo planta, nivel 34.
MOVIMIENTOS RECOMENDADOS:	AGUA, ELÉCTRICO, VOLADOR Y FUEGO

La última batalla contra el rival tendrá lugar a la puerta del Centro Comercial. **En esta ocasión el rival ha incorporado en su equipo a Swellow, un Pokémon de tipo normal-volador** al que podrás pulverizar en pocos minutos si le atacas con un buen movimiento de tipo eléctrico.

¡CONSÍGUELOS!

A. MÁX. REPEL.	

¡Hazte con todos!

Pokémon	Rubí	Zafiro
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja) (Caña Buena y	Muchos (Caña Vieja) (Caña Buena)
PELIPPER	Pocos	Pocos
STARYU	Algunos (Super Caña)	Algunos (Super Caña)
TENTACOOL	Algunos	Algunos
WINGULL	Muchos	Muchos
WAILMER	Algunos (Caña Buena) Muchos (Súper Caña)	Algunos (Caña Buena) Muchos (Súper Caña)

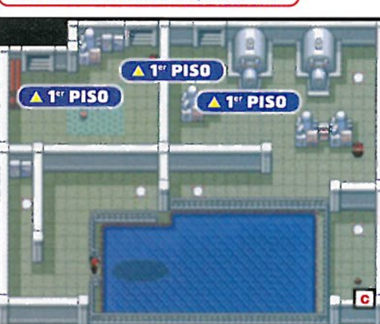
La guarida Aqua/Magma

La GUARIDA del Equipo Magma en Rubí es ligeramente diferente de la GUARIDA del Equipo Aqua en Zafiro. Ambas están situadas al noreste de Ciudad Calagua y en ambas encontrarás la MASTER BALL, una ball que todos los entrenadores quieren llevar en su MOCHILA.

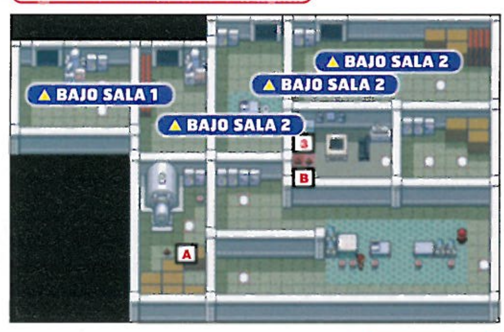




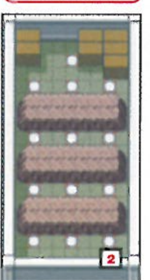
GUARIDA MAGMA BAJO SALA 2



GUARIDA MAGMA PRIMER PISO

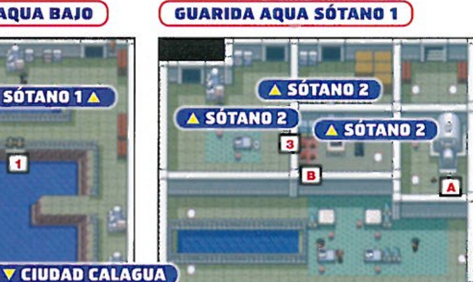


G. MAGMA TRANSPOR.



GUARIDA AQUA BAJO

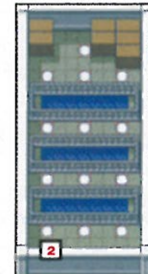
GUARIDA AQUA SÓTANO 1



GUARIDA AQUA SÓTANO 2



G. AQUA TRANSPOR.

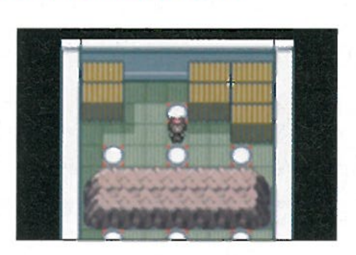


1. ¿DÓNDE ESTÁ EL LIDER?



Si después de la batalla de MONTE PÍRICO no fuiste a Ciudad Portual tras los pasos del líder del Equipo Aqua/Magma, cuando llegues a la GUARIDA dos soldados te bloquearán el paso. Pero no pasa nada, los muy tontos te dirán dónde está su líder, así que ve volando a Ciudad Portual e intenta desbaratar sus malvados planes.

2. TELETRANSPORTADORES PARA COGER LA MASTER



Los círculos blancos son baldosas que te permiten saltar de una sala a otra. La GUARIDA está llena de ellas, pero para llegar hasta la Master Ball tendrás que llegar a una sala repleta de ellas y alcanzar la baldosa que lleva a la sala central.

Más tarde

Cuando llegues a Ciudad Portual ve al puerto y verás al Capitán Babor entrevistado por los reporteros de televisión. Parece que andan interesados en el descubrimiento de una caverna submarina en la Ruta 128 en la que puede haber Pokémon extintos hace mucho tiempo. Acércate a él, escucha sus declaraciones y cuando la entrevista termine verás que sucede algo horrible. **Los soldados del Aqua/Magma robarán el SUBMARINO EXPLORADOR 1 y se lo llevarán a su GUARIDA. Corre tras ellos porque esta vez la entrada no estará bloqueada y podrás entrar a luchar.**



OBJETOS DE ENTRENADOR

En la GUARIDA de los malos encontrarás la Nido Ball, una ball que resulta bastante efectiva si el nivel del Pokémon salvaje que quieres capturar es menor que el del tuyo. Si te mola el tema y quieres hacerte con más, **puedes conseguir otra en la Ruta 120 (cerca de la Gruta Solar)** o comprarla en la tienda de Pueblo Verdegal. No sale muy cara, tranquilo.

3. NO OLVIDES COGER LA MASTER BALL

Objeto conseguido: **Master Ball**

La sala central del primer piso de la GUARIDA MAGMA y del primer sótano de la GUARIDA AQUA, guardan un tesoro muy preciado. Se trata de la Master Ball, una ball es **ideal para capturar a los legendarios que se resistan.** No salgas de la GUARIDA sin ella porque si lo haces, no podrás volver a recogerla.



POKéTRUCO

Las PARTES son objetos de colores por los que el BUSCATESOROS de la Ruta 124 te dará piedras para evolucionar Pokémon. Encontrarás varias en la Ruta 124 y una en la Ruta 126, pero también puedes hacerte con estos preciados objetos si los buscas equipados en Pokémon salvajes, aunque te advertimos que es algo raro y difícil. **La PARTE AMARILLA la encontrarás en Chinchou, la ROJA en Corsola, la AZUL en Clamperl y la VERDE en Relicanth.**

4. LA HUIDA

Cuando llegues a la piscina en la que se encuentra el submarino robado en Ciudad Portual, uno de los miembros del Equipo Aqua/Magma te entretendrá combatiendo para que el líder pueda escapar. **Hasta que no te hagas con la MO 08 o BUCEO, no podrás llegar hasta la cueva submarina en la que se ha ocultado, el muy ladino.**



¡CONSÍGUELOS!		
B. A- ELIXIR MÁX	C. B- PEPITA	C. NIDO BALL

¡Hazte con todos!

ELECTRODE

● Camuflado	● Camuflado
Pokéball	Pokéball



Ruta 124

Para atravesar esta ruta rumbo a Ciudad Alagaria tendrás que hacer Surf, pero para explorarla por completo necesitarás la MO 08 o BUCEO.



1. BUCEANDO POR LA RUTA

Usa BUCEO en las aguas oscuras y podrás viajar por el fondo del mar a zonas que parecen inaccesibles. Fíjate en los círculos oscuros que hay en la arena del fondo, suelen esconder tesoros.



2. TESORO DE LAS PIEDRAS

En la Ruta 124 vive el BUSCATESOROS, un señor que busca unos objetos llamados PARTES. Si las encuentras, te las cambiará por piedras para evolucionar Pokémon. Estas son las que puedes conseguir:



PIEDRAS QUE PUEDES CONSEGUIR

PIEZA	PIEDRA
PARTE AZUL	PIEDRA AGUA
PARTE VERDE	PIEDRA HOJA
PARTE ROJA	PIEDRA FUEGO
PARTE AMARILLA	PIEDRA TRUENO

3. POKéMON SUBMARINOS



Si en la tierra los Pokémon salvajes suelen estar en las zonas de hierba, en el fondo del mar los encontrarás en las zonas de algas. **La Pokéball más adecuada para capturar a los Pokémon que viven en el fondo marino es la BUCEO BALL,** una ball que podrás comprar en la tienda de Ciudad Algaria.

¡CONSÍGUELOS!		
A. PARTE ROJA	B. PARTE AMARILLA	C. PARTE AZUL

¡Hazte con todos!

Pokémon	● Rojo	● Azul
CHINCHOU	Algunos (Fondo del mar)	Algunos (Fondo del mar)
CLAMPERL	Muchos (Fondo del mar)	Algunos (Fondo del mar)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
PELIPPER	Pocos	Pocos
RELICANTH	Pocos	Pocos
SHARPEDO	Muchos (Super Caña)	Muchos (Super Caña)
TENTACOOL	Algunos	Algunos
WAILMER	Algunos (Caña Buena) Muchos (Super Caña)	Algunos (Caña Buena) Muchos (Super Caña)
WINGULL	Muchos	Muchos

Y en la próxima entrega...

- Llegaremos a **CIUDAD ALGARIA** y ganaremos una nueva medalla contra unas gemelas muy especiales.
- Exploraremos la **CUEVA CARDUMEN**, un lugar en el que puedes conseguir objetos la mar de útiles.
- En la **RUTA 128** bucearemos hasta la Caverna Abisal, lucharemos contra los malos y descubriremos a un Pokémon muy poderoso.
- Viajaremos por la **RUTA 126** para descubrir la entrada a la enigmática Arrecípolis.



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

¡Hola entrenadores!... Estoy loco de contento. Mi elegante figura vuelve a aparecer en un nuevo juego de Pokémon. Se trata de «Pokémon Channel», pero no será el único, qué va. Entre los amigos japoneses están haciendo furor las ediciones Roja y Verde (Azul para nosotros) de GBA, y aunque algunos quizás las recordéis de Game Boy (en blanco y negro), traen tantas sorpresas que desearéis volver a jugarlas en cuanto salgan en nuestro país. Pero bueno, aún queda tiempo...

La Isla Espejismo y los Movimientos Huevo

Hola Profesor. Antes de pasar a las preguntas quiero decir que el otro día, mientras buscaba un Abra con Cuchara Torcida en mi edición Zafiro, apareció un Makuhita con los guantes rojos y con estrellas, como en Oro y Plata. Por si le resulta curioso fue a las 350 horas de juego. Creo que soy el primero que le informa de haber atrapado un Pokémon con estrellas en Rubí y Zafiro (espero no equivocarme) y por ello creo que merezco salir en el CONSULTORIO. Otra cosa antes de preguntar: en el número 39 de la revista Pokémon se le olvidó poner Triturar en los Movimientos Huevo de Treecko, y no me diga que no puede aprenderlo porque yo tengo uno. Ahora, las preguntas:



POKéMON DE COLORES. En Rubí y Zafiro también tienes Pokémon de colores. ¿No digáis que no mola este pedazo de Makuhita con guantes rojos?

1. ¿Qué Pokémon aprende Danza Pluma?

Aunque no eres el primero que me informa de los Pokémon de colores, un entrenador que ha jugado más de 350 horas merece aparecer aquí. Sobre lo de Treecko tienes razón, falta Triturar. Perdón, ya sabes que somos humanos y a veces nos colamos.

Danza Pluma es un movimiento de tipo volador que hace que el rival quede envuelto con un plumón para reducir su ATAQUE. Este movimiento es algo misterioso, aunque las investigaciones de Abedul parecen confirmar que un Pokémon como Natu tiene el potencial de aprenderlo como Movimiento Huevo. Sin embargo, para poder tener a Natu con Danza Pluma me dice Abedul que necesitaríamos tener un Pidgey macho en las ediciones Rubí y Zafiro y cruzarlo con un Natu hembra. Sabes que Pidgey es un Pokémon de ediciones anteriores y de momento no podemos tenerlo en Rubí y Zafiro. Pero tú tranquilo, en cuanto salgan a la calle las ediciones Roja y Azul para GBA, podremos intercambiar cualquier Pokémon con las ediciones Rubí y Zafiro. ¡Qué ganas tenemos!

2. ¿Cómo aparece la Isla Espejismo?

Ya lo he dicho muchas veces, es solo cuestión de suerte, como jugar a la lotería. Puede que de repente un día aparezca o puede que nunca la veas en tu juego. Tú continúa insistiendo y pregunta todos los días al hombre de Pueblo Oromar. Quizá la fortuna te sonría...

EN ZAFIRO, LATIAS APARECE AL CONVERTIRTE EN CAMPEÓN DE LA LIGA POKéMON. CUANDO LE LOCALICES, USA LA FUNCIÓN "ÁREA" PARA SABER DÓNDE ESTÁ SIEMPRE.

3. ¿Cuáles son los Movimientos Huevo de Snorut, Wailmer, Spoink y Trapinch?

Venga, toma nota:

- **Snorunt:** Bloqueo (normal) y Púas (tierra).
- **Wailmer:** Doble Filo (normal), Golpe (normal), Contoneo (normal), Ronquido (normal), Sonámbulo (normal), Maldición (no tiene tipo), Fisura (tierra) y Cosquillar.
- **Spoink:** Premonición (psíquico), Paranormal (psíquico), Sustituto (normal) y Truco (psíquico).
- **Trapinch:** Foco Energía (normal), At. Rápido (normal) y Tornado (volador).

4. ¿Cómo consigo el Tícket Eón?

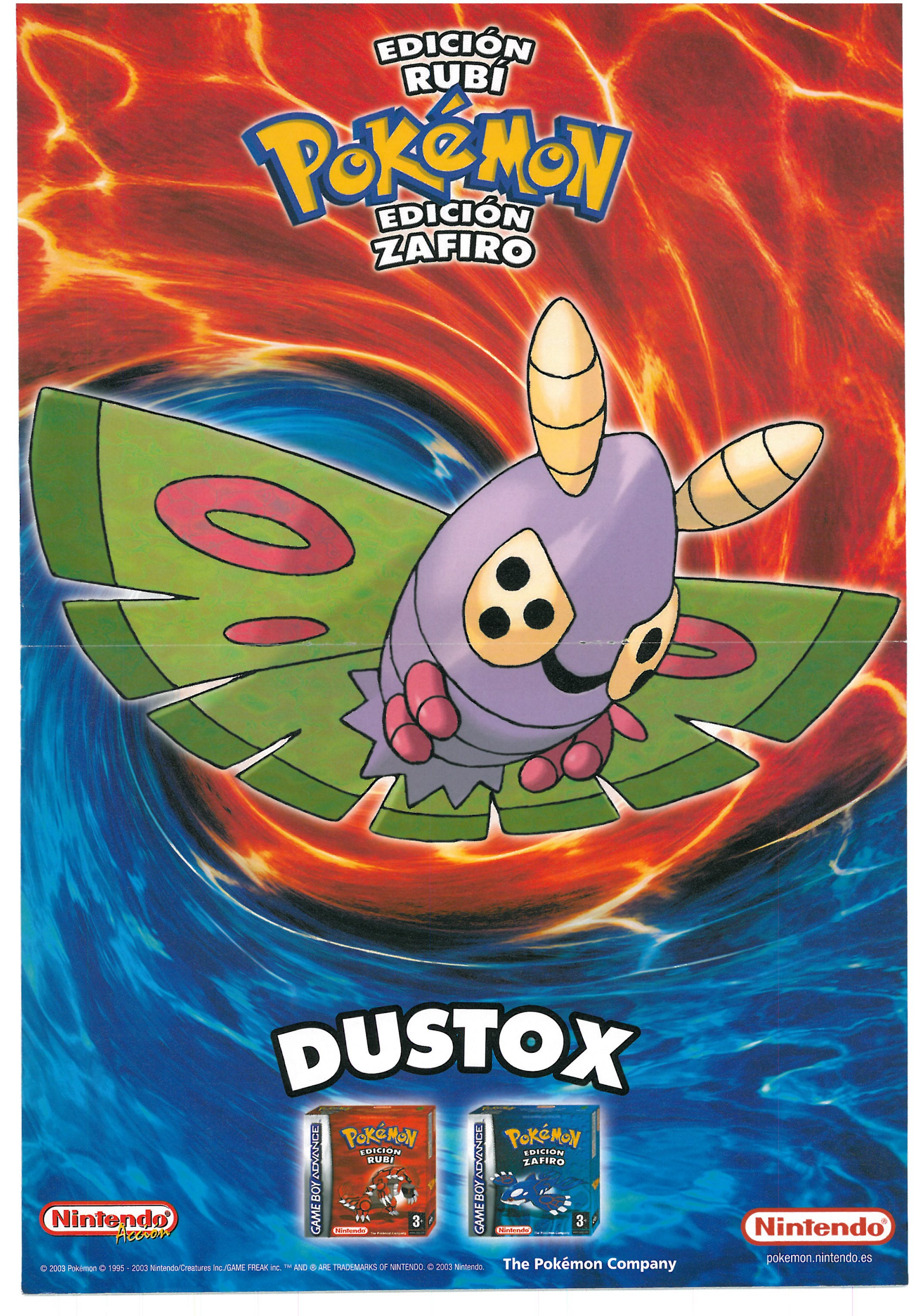
Contactando con alguno de los "marineros" que han participado en la promoción Tícket Eón de Nintendo España. Y sólo así.

5. Por último, ¿aprende algún Pokémon Transformación y Esquema? De no ser así habrá que pasar a Ditto y a Smeargle, aunque ya sé que no se puede cambiar Pokémon con las ediciones anteriores.

No hay ningún Pokémon en Rubí y Zafiro que aprenda Transformación o Esquema. Sobre lo de pasar a Ditto o a Smeargle a Rubí y Zafiro, será un sueño hecho realidad solo para Ditto en cuanto lleguen aquí las ediciones Roja y Azul para la GBA. En cuanto a Smeargle, tienes que saber que este Pokémon apareció por primera vez en Oro y Plata, por eso no lo verás en las ediciones Roja o Azul, aunque sí en «Pokémon Colosseum».

Francisco J. Pecero
Cuenca


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
CASCOON
POKÉMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
DUSTOX
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON
EDICIÓN RUBÍ
3+
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
3+
Nintendo
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company



PoKéMoN
TM
CHANNEL
Nintendo
Acción
© 2004 Pokémon. © 1995 2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Ambrella. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es



POKÉMON™
CHANNEL
Nintendo® Acción
© 2004 Pokémon. © 1995 2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Ambrella. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es

Capturando a Latias, Treecko, Mudkip y Rayquaza

Hola, me llamo Anabel, tengo 10 años y estas son mis preguntas sobre la edición Zafiro:

1. ¿Dónde capturo a Latias?
En la edición Zafiro, Latias aparece cuando te conviertes en campeón de la Liga Pokémon. En la tele escucharás noticias sobre él. Ten en cuenta que Latias se mueve por casi todas las rutas, saltando de una a otra cada vez que tú entras o sales, así que espéralo en una ruta concreta. Sal y entra en ella para que Latias se mueva y busca por la hierba. Al igual que pasaba con los perros legendarios de Oro y Plata será difícil localizarle, pero una vez que lo hagas, con la función Área de la Pokédex sabrás en todo momento donde está.

2. ¿Y Treecko y Mudkip?
A Treecko, Torchic y Mudkip solo puedes encontrarlos en Villa Raíz al principio del juego. Después, la única opción para tener a los otros dos es que alguien te los pase. Si el Pokémon que has elegido es de sexo femenino, puedes ir a la GUARDERÍA y cruzarlo con uno compatible para tener más como el de inicio. Así podrás intercambiarlos sin quedarte sin ellos.

3. ¿Qué hay que hacer para pasar la tercera planta del Pilar Celeste?
Por si algún entrenador todavía no lo sabe, voy a recordar que el Pilar Celeste aparece en la Ruta 131 después de convertirte en el campeón de la Liga Pokémon. En lo alto del Pilar Celeste vive Rayquaza, pero para llegar hasta allí es necesario usar la BICI CARRERAS. Con ella puedes pasar por encima de las baldosas rotas que hay en el suelo. En la tercera planta hay que pasar a toda velocidad por encima de todas las baldosas rotas hasta llegar a las dos que hay frente a la puerta del centro. Cuando estés justo encima, caerás al piso de abajo y podrás subir sin problemas hasta el lugar donde te "espera" el bueno de Rayquaza.

4. ¿Cuántas SUPERBALL necesito para capturar a Rayquaza y a qué nivel sale?
Más vale que no lo intentes con la SUPERBALL porque nunca lo vas a conseguir. La mejor ball que puedes utilizar para hacerte con Rayquaza



EL PILAR CELESTE. *Para llegar hasta Rayquaza hay que entrar por la puerta central que hay en el segundo piso del Pilar Celeste.*

ALINEACIÓN POKéMON ZAFIRO

Un equipo para la ganar la liga

Fidel va en busca del "Dream Team" Pokémon, de un equipo "galáctico". Su alineación es muy buena, pero necesita unos pequeños retoques para arrasar.

El equipo de Fidel Núñez (Madrid)

Hola Profesor, soy Fidel de 9 años. Mi problema es que no puedo pasar la Liga Pokémon. Este es mi equipo:

- **Swampert: Terremoto, Hiperrayo, Surf y Agua Lodosa.**
- **Azumarill: Surf, Buceo, Daño Secreto y Cascada.**
- **Groudon: Cuchillada, Corpulencia, Terremoto y Llamarada.**
- **Zangoose: Fuerza, At. Rápido, Danza Espada y Cuchillada.**
- **Skarmory: Corte, Golpe Roca, Rapidez y Vuelo.**
- **Castform: Meteorobola, Día soleado, Danza Lluvia y Granizo.**

Este es mi banquillo:
- **Manectric: Aullido, At. Rápido, Chispa y Rastreo.**
- **Wailmer: Pistola Agua, Desenrollar, Surf e Impresionar.**
- **Hariyama: Fuerza, Demolición, Estímulo y Golpe Roca.**

Me gusta luchar con estilo ofensivo. Sr. Profesor, ¿le gusta mi alineación? ¿Qué debo hacer para mejorarla?

Hola Fidel, espero que con mi ayuda pasarte la Liga Pokémon sea coser y cantar. La primera regla que tienes que cumplir es que todos los miembros de tu equipo estén en el nivel 50 o superior. Si no cumples este requisito, tendrás muy pocas posibilidades de ganar. En segundo lugar hay que tener un buen equipo, por eso te recomiendo que quites de tu alineación principal a Azumarill y a Zangoose. En su lugar incorporaremos a Manectric y Hariyama. A continuación enseñaremos a cada miembro de tu equipo estos movimientos:

- Hariyama: Este Pokémon de tipo lucha te ayudará mucho contra el Alto Mando Sixto, ya que los Pokémon de tipo siniestro que usa son débiles frente a los ataques de lucha. Deja a Hariyama con Demolición, Estímulo y Fuerza, pero cuando llegue al nivel 49 haz que aprenda Inversión. Si utilizas este movimiento cuando a tu Pokémon le queden pocos PS, verás un golpe demoledor.
- Manectric: En el nivel 45 este Pokémon aprenderá Trueno, y en el 53 Carga. El movimiento Carga es genial porque doblará el poder de cualquier ataque de tipo eléctrico que lances a continuación. Si dejas a Manectric con Trueno, Danza Lluvia (MT18), Carga y Aullido, no tendrás problema en barrer a los Pokémon de agua del Alto Mando Nivea (contra los de tipo hielo usa a Hariyama).
- Swampert: Ve al Centro Comercial de Ciudad Calagua, compra la MT 14 o Ventisca y enséñasela a Swampert en lugar de Agua Lodosa. Con este poderoso movimiento de tipo hielo, Swampert tendrá muchas opciones contra los dragones del Alto Mando Dracón. Otra opción interesante sería enseñarle la MT 13 o Rayo Hielo (está en la Nao Abandonada) en vez de Ventisca. Aunque este movimiento es menos potente, es mucho más preciso y eso en ocasiones es mejor.
- Groudon: Entrena a Groudon hasta el nivel 50, deja que aprenda Descanso y elimina Corpulencia. Si usas este movimiento, Groudon se echará a dormir dos turnos y recuperará todos los PS perdidos.
- Skarmory: Debería aprender (nv. 32) o recordar Ala de Acero en lugar de Golpe Roca. Ala de Acero es un movimiento que en manos de Skarmoy resulta bastante poderoso y preciso. Además es muy efectivo contra los Pokémon de hielo.
- Castform: La habilidad de Castform para cambiar de tipo cuando varía el tiempo, y su movimiento Meteorobola, permiten que Castform se adapte a muchas situaciones de combate. Sin embargo, los valores de las características de este Pokémon no le hacen especialmente adecuado para la Liga Pokémon, por eso te sugiero que lo entrenes al menos hasta el nivel 55. Si haces lo que te digo, Castform te sacará de muchos apuros.

Quizá en tu equipo falte algún buen Pokémon de tipo fuego y alguno también poderoso de tipo siniestro, pero si sigues los consejos que te ha dado, los Pokémon que tienes serán suficientes para ganar la Liga. Ha sido un placer ayudarte. Suerte y a por ellos. Ya me dirás qué tal.

es la MASTER BALL, pero si ya la has utilizado para capturar algún otro legendario no te preocupes. Cómprate unas 30 Ultra Ball e incorpora en tu equipo algún Pokémon que pueda paralizar a Rayquaza. Si durante la batalla llevas sus PS a zona roja y le paralizas, podrás empezar a lanzarle una Ultra Ball tras otra y no tardarás mucho en hacerte con él. Rayquaza aparece en el nivel 70.

Anabel Calderón
Barcelona

¿Dónde está Plubio?

Hola Profesor, tengo unas cuantas preguntas, aunque no sé si publicará mi carta, pero bueno:

1. ¿Por qué el gimnasio de Arrecípolis está cerrado? ¿Me podría decir cómo lo puedo abrir?

Ya he contestado a esto mismo varias veces, pero no me importa repetirlo porque es un error muy común. El gimnasio de Arrecípolis permanece cerrado hasta que te enfrentes a Groudon (edición Rubí) o a Kyogre (edición Zafiro) en la Cueva Ancestral, la que está al norte de Arrecípolis.

2. En la Cueva Ancestral hay un hombre en la entrada. ¿Cómo puedo entrar?

Para poder entrar en la Cueva Ancestral tienes que ir primero a la Ruta 128 y bucear hasta la Caverna Abisal. Ahí te enfrentarás al Equipo Aqua/Magma y verás despertar a Groudon o a Kyogre. Después ya puedes volver a Arrecípolis y entrar en la Cueva Ancestral. Tras enfrentarte al legendario de turno, podrás entrar en el gimnasio y luchar contra el líder Plubio.

3. ¿Dónde consigo a Glalie, Beldum, Loudred, Skitty y Nincada?

- Glalie es la evolución de Snorunt en el nivel 42. Para conseguir a Snorunt tendrás que llegar hasta la sala más profunda que hay en la Cueva Cardumen (Ruta 125). Si no sabes cómo, te informo que en la próxima entrega de la GUÍA RUBÍ Y ZAFIRO tendrás un mapa completo de la Cueva Cardumen.
- Beldum está en una Pokéball dentro de la casa que tiene



EL GIMNASIO DE ARRECÍPOLIS. Plubio no volverá a su gimnasio hasta que no entres en la Cueva Ancestral y te enfrentes a Groudon o Kyogre.

MÁXIMO en Ciudad Algaria. Podrás ir a recogerlo cuando seas el campeón de la Liga Pokémon.
- A Loudred puedes conseguirlo de dos maneras. Una, dejando que Whismur evolucione al llegar al nivel 20; la otra es capturándolo en la Calle Victoria. Si no tienes a Whismur, puedes hacerte con él en el Túnel Fervergal.
- Skitty anda correteando por la Ruta 116, aunque es difícil verlo. También puedes intercambiarlo por un Pikachu en Ciudad Arborada.
- Nincada es fácil de conseguir, solo tienes que darte una vuelta por la Ruta 116.

Cristina Nacher
Valencia

Se quedó sin master balls y sin Jirachi ni Deoxys

Querido Profesor Oak, tengo cinco preguntas que me tienen frustrado:

1. Gasté la MASTERBALL y no sé como capturar a Latias. ¿Me ayuda por favor? (De un golpe dejé a Latias con el 1% de PS).

Es una pena que gastaras la MASTERBALL porque el momento más adecuado para utilizarla es para capturar a Latias o a Latios. De todas formas, puedes intentar capturarlo con la Ultra Ball, aunque para tener más posibilidades hay que paralizarlo o dormirlo.

2. ¿Qué Pokémon sabe Hipnosis? ¿Dónde está la MT Hipnosis?

No hay ninguna MT que se llame Hipnosis, pero sí tienes varios Pokémon que pueden aprender este fantástico movimiento de tipo psíquico que hace que los rivales se echen a dormir. Pueden aprenderlo mediante entrenamiento Ralts (Nv. 41), Kirlia (Nv 47), Gardevoir (Nv 51), Spinda (Nv. 23) y Lunatone (Nv. 19). Mediante Movimiento Huevo puedes enseñárselo a Psyduck, Vulpix y Feebas.

3. ¿Jirachi está detrás de la puerta de la casa del anciano de Ciudad Algaria? ¿A que sí?

Pues no, pero no desesperes. Algún día podrás conseguirlo, ya lo verás.

4. ¿Dónde aparece Deoxys?

Te daré una pista. La pregunta correcta que me tenéis que hacer para desvelar el misterio es: ¿en qué juego aparece Deoxys? ¿Intrigado? No falta mucho...

EN LA CAVERNA ABISAL LUCHARÁS CONTRA EL EQUIPO AQUA/MAGMA. VUELVE A LA CUEVA ANCESTRAL, VENCE A KYOGRE O GROUDON Y PODRÁS ENFRENTARTE A PLUBIO.

5. ¿Más MASTERBALL?

En la planta baja del Centro Comercial de Ciudad Calagua. Habla con la chica del mostrador y recibirás gratis un billete para jugar a la LOTERÍA POKéMON. Si el número coincide con el ID de alguno de tus Pokémon, el premio será una MASTERBALL. Y puedes probar suerte todos los días.

Daniel Peraza
Almería

La zona de buceo y algunos detalles de Ciudad Algaria

Hola Profesor Oak o Abedul, me llamo Marc y tengo varias preguntas:

1. Tengo el juego Rubí y me faltan estos Pokémon: Feebas, del que tengo el área pero no lo pesco, el nº 186 y el nº 196. ¿Cómo los consigo?

A Feebas lo consigues pescando en la Ruta 119, lo que pasa es que las zonas en la que está son pequeñas y aleatorias. Aunque ya hemos hablado de la técnica para pescar Feebas en alguna otra ocasión, te recuerdo que no debes cambiar la frase de moda en el CLUB AZULIZA o harás que cambien las zonas en las que nada Feebas. Una vez dicho esto, lo mejor que puedes hacer es pescar en cada palmo de agua de la Ruta 119 varias veces (siete u ocho) y si no ves a Feebas, avanzar a la siguiente zona y repetir la operación. Sé que esto puede resultar un latazo, pero ten paciencia porque te aseguro que Feebas está en la Ruta 119.

El Pokémon 186 es Kingdra y lo conseguirás intercambiando a un Seadra equipado con Escama Dragón. No olvides que este objeto puedes encontrarlo equipado en algunos Horsea salvajes. El Pokémon 196 es el famoso Latias y para hacerte con él en la edición Rubí necesitarás el Tícket Eón. Ya sabes que con este tícket podrás viajar a la misteriosa Isla del Sur, el lugar en el que vive Latias. Si no puedes conseguir el Tícket Eón, otra opción que tienes para completar la Pokédex es que algún amigo que tenga la edición Zafiro te lo pase.

2. ¿La puerta misteriosa de Ciudad Algaria se abre de alguna otra forma que no sea teniendo el famoso e-Reader?

Pues la verdad es que no, no se nos ocurre otra manera. Bueno sí, quizá si le das unos cuantos mamporros, consigas echarla abajo. Que no, que era broma...



LOTERÍA. Si todos los días pruebas tu suerte en la LOTERÍA POKéMON del Centro Comercial, quizá consigas llevarte una MASTER BALL por el morro.

3. ¿Se tiene que hacer algo con la roca blanca de Ciudad Algaria?
Aparte de admirarla, no hay nada que hacer con ella.

4. Dicen que con el Tícket Eón se va a la Isla del Sur, ¿en qué parte del mapa se encuentra? Yo no he ido y tengo a Latios. ¿No confundirán la Isla de Sur con la Isla Espejismo?
Noooo, no nos confundimos. Tanto en Rubí como en Zafiro puedes encontrar a Latios y a Latias, lo que cambia en cada edición es el lugar en el que lo encuentras. En Rubí Latios aparece en estado salvaje desplazándose por las rutas de Hoenn tras ganar la Liga Pokémon, por eso has podido capturarlo. Sin embargo, para conseguir a Latias tienes que ir a la Isla del Sur. En la edición Zafiro ocurre lo mismo, solo que el que aparece en estado salvaje es Latias y el que vive en la Isla del Sur es Latios. Y ya sabes que necesitas el Tícket Eón para llegar hasta allí.

5. ¿Qué es esa zona para bucear cerrada en la Ruta 132?
Me parece que no te has fijado bien en los mapas. En la Ruta 132 no hay ninguna zona de buceo, aunque sí hay una rodeada por seis piedras en la Ruta 134. Es el acceso a la Cámara Sellada, un lugar del que hemos hablado muchas veces y al que debes que ir si quieres abrir las cuevas en las que habitan los tres Pokémon que empiezan por Regi.
Marc Comino
Barcelona



ISLA DEL SUR. *Mira la situación en el mapa de la Isla del Sur. Como puedes ver es una isla que está al sur de Hoenn, de ahí su nombre.*



EL RINCÓN DE ABEDUL

La felicidad, la, la, la, la.

¡Hola chicos! Gracias a la carta que he recibido de Adrián Robles, de Valencia, he recordado que aún no había comentado nada de la evolución por felicidad. Como este tipo de evolución apareció en Oro y Plata, se me olvida que algunos habéis conocido Pokémon a través de Rubí y Zafiro, y por tanto no sabéis de qué va.

Hola Profesor, es la primera vez que escribo y me encantaría que me descifraras unas preguntas sobre la edición Rubí:

1. Me gustaría saber cómo se activa la opción "EVENTOS MISTERIOSOS?
Bueno, lo volveré a repetir, aunque con permiso de Oak. ¡Espero que sea la última! Para poder activar esta opción necesitas al menos cinco medallas. Si cumples este requisito, puedes ir al Centro Pokémon de Ciudad Petalia y decirle al chaval que hay junto al ordenador la frase: "EVENTO MISTERIOSO ES DEMASIADO". En cuanto salves la partida y vuelvas a encender tu GBA, verás que la opción ya está activada.

2. ¿Me puede decir dónde encontrar a Surskit? Según un amigo mío, en la televisión aparece que Surskit está en unas zonas específicas, pero a mi no me aparece ni con esas.
Lo que pasa es que no vale con que tu amigo te diga las zonas. Justo cuando veas en la tele la noticia de que los Surskit han aparecido en tropel, tendrás que ir corriendo a la zona que te digan para hacerte con él. Si lo haces, capturar a este raro Pokémon te será tarea fácil, pero si pasas de todo, tarde o temprano los Surskit se marcharán. Por si te sirve de ayuda, te informo que las mejores rutas para buscar Surskit son las número 102, 114, 117 y 120.

3. También me apetecería saber qué tipo de PokéCubos le tendría que dar a Golbat para que evolucione a Crobat.
Por tu pregunta veo que tengo que aclarar varias cosas. La primera de todas es que el único Pokémon que necesita PokéCubos para que evolucione es el feo Feebas. La segunda es que Golbat evoluciona por felicidad, es decir, que cuando se sienta contento y orgulloso de que lo entrenes, la próxima vez que suba de nivel evolucionará a Crobat. Para que la felicidad de un Pokémon aumente, lo principal es que lo lleves en tu equipo, que gane un montón de combates y que nunca caiga debilitado. Ya sé que esto es trabajoso y que cuesta su tiempo, así que te diré un pequeño truco. En la Nao Abandonada que hay en la Ruta 108 encontrarás la Lujo Ball. Si con esta ball eres capaz de atrapar a Zubat o a Golbat, entonces conseguir a Crobat estará chupado. Ello se debe a que un Pokémon capturado con la Lujo Ball se sentirá tan bien que acumulará un montón de puntos de felicidad. Por último te comentaré que aunque cualquier Pokémon se sentirá mejor si le das un PokéCubo que le guste, más vale que mires antes su personalidad. Los gustos de los Pokémon dependen de su personalidad y no de su especie.

4. ¿Dónde consigo a Nosepass y a Chimecho?
A Nosepass lo encontrarás en el sótano más profundo de la Cueva Granito (hemos sacado una pantalla para que lo veas). Como a este Pokémon le da por esconderse dentro de las rocas, tendrás que usar Golpe Roca en todas las que veas si quieres que aparezca. Sobre Chimecho ya ha hablado Oak en otra pregunta de este CONSULTORIO, así que me remito a lo que dice mi ilustre colega en ella.

5. Y por último, ¿qué debo hacer para conseguir a Latios? Siempre que me aparece se escapa y si le tiro Ultra Balls las rechaza.
Lo que pasa, amigo Adrián, es que no vale con tirar balls sin ton ni son. Primero tienes que llevar los PS de Latios a zona roja y luego paralizarlo o dormirlo. Solo entonces es cuando debes empezar a tirarle las Ultra Ball, aunque como dice Oak, si tienes la MASTER BALL, este es el Pokémon idóneo para sacar máximo rendimiento.
Adrián Robles
Valencia

CONSIGUE A NOSEPASS. *Tienes que usar Golpe Roca en las rocas del sótano más profundo de Cueva Granito.*



LA IMPORTANCIA DE LA TELE. *En cuando veas en la tele una noticia como la de la imagen, no pierdas el tiempo y corre.*

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle de Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Andrés Novo Gil (Madrid). 5 años

A los genios se les nota el arte desde pequeños. ¿Que no es genial esto?, ¿os habéis fijado en el efecto que hacen los rayos del sol, rojos y amarillos, al entrecerrar los ojillos? Jimmy: Sí, hacen el efecto de que estás muy miope, tío. Ponte unas gafinas, o un cristalino nuevo.

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos un reloj Game Boy a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Agudiza la vista, encuentra las **seis diferencias** que hay entre las dos Auras... ¡y celebra haberlas encontrado!

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y, de cada una, mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



2



3

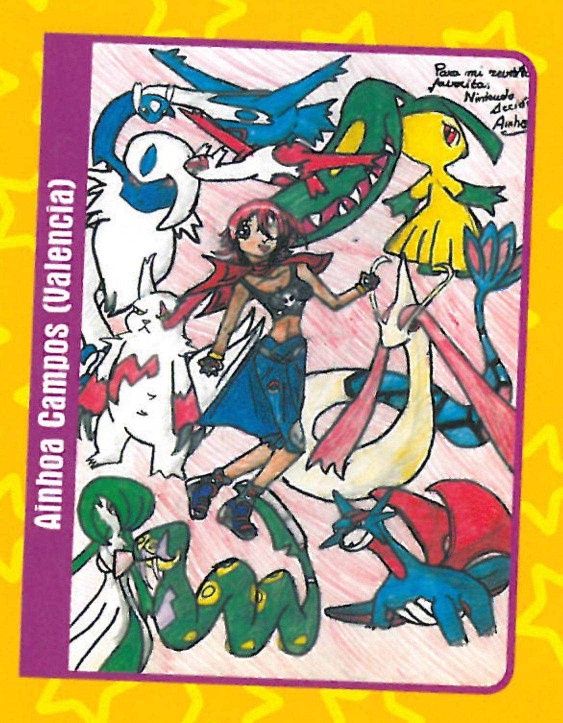


4

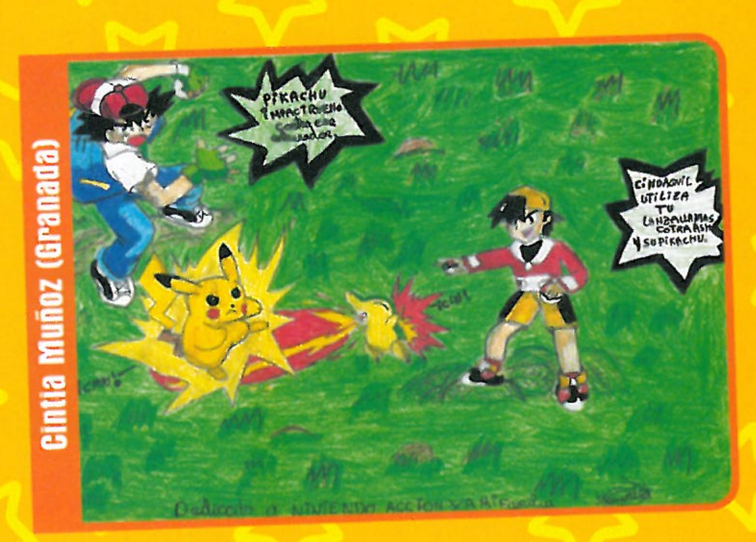


5





Ainhoa Campos (Valencia)



Cintia Muñoz (Granada)

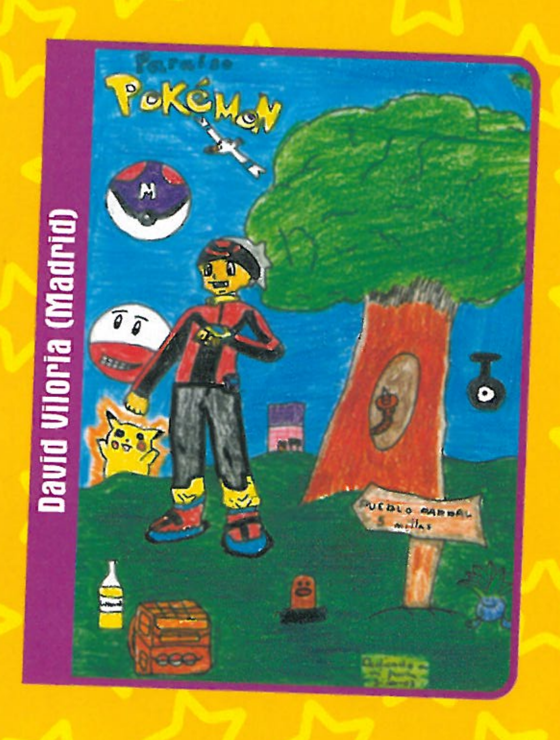


PokéArtista



¡UN «FIFA 64» PARA EL ARTISTA!

María Ortiz (Vizcaya)
Aquí tenemos a la PokéArtista del mes, ¡TACHAAAN! Digooo... ¡SHIN-CHAAAN! ¡María Ortiz! A la joven no se le ha ocurrido otra que soltar al niño más... más... más de la tele, junto a un pobre Pikachu. Mientras a Pikachu no le dé por defenderse a Truoooh-enos...



David Viloria (Madrid)



Paloma Albertos (Baleares)

GANADORES

(Superconcurso nº 43)

BOLSA POKéMON

- Samuel Negreira Martínez .... A Coruña
- Rafael Huertas Mullor .... Alicante
- Victor Brotons Jover .... Alicante
- Gabriel Castells .... Asturias
- Sergio Jiménez Chovares .... Castellón
- Anabel Madueño García .... Córdoba
- Juan David Vargas Jiménez .... Jaén
- Raimundo Castellanos .... Madrid
- Daniel Villegas Cobeño .... Madrid
- Luís Montañés Alvarez .... Zaragoza

RELOJ NINTENDO

- Fernando Bernabéu Aleix .... Alicante
- Pedro Martínez Avellán .... Alicante
- Didac Torrero Martín .... Barcelona
- Pilar García Ibáñez .... Barcelona
- Ana Isabel Carrasco López .... Madrid
- Irene Pérez-Chirinos .... Madrid
- Alejandro Alvarez Vera .... Málaga
- Luisa Crespo .... Sevilla
- Pedro Represa de la Lastra .... Sevilla
- Jon Rodríguez Rodríguez .... Vizcaya

POKÉMON EXPEDITION

- María Ortíz .... Bizkaia
- Pedro Angel Armenteros Blanco .... Cádiz
- Cristian Valdivia Marcos .... Málaga
- David Orellana Martín .... Sevilla
- Pedro Clavier Martí .... Valencia

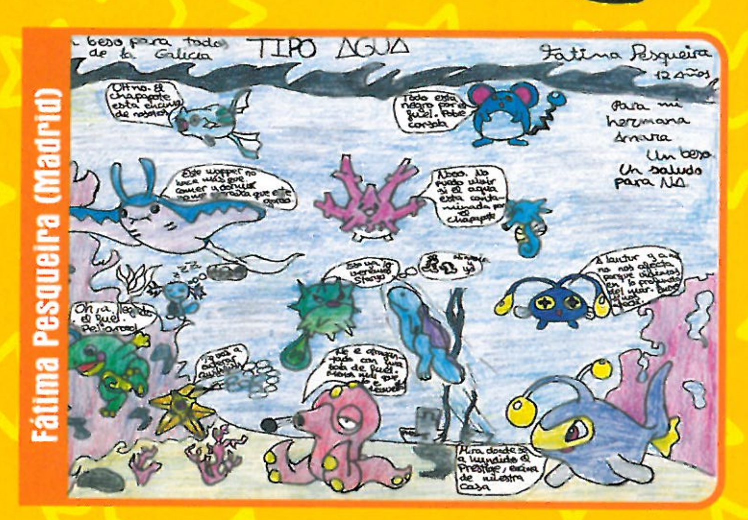
MANUAL DEL ENTRENADOR POKÉMON

- Anna Mata González .... Barcelona
- Javier Rodríguez Valenzuela .... Barcelona
- Oliver Muñoz Reyes .... Málaga
- Fco. José Bueno Costa .... Pontevedra
- Daniel Noguerales Fuertes .... Sta. Cruz de Tenerife

Josué Martín (Barcelona)

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador





Fátima Pesqueira (Madrid)

PODER PSÍQUICO

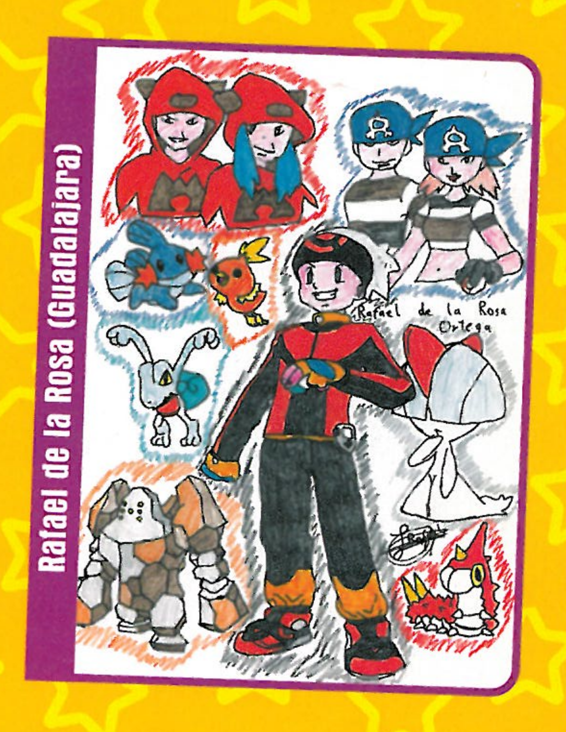
La criatura acuática que no se ve muy bien es lo más inútil que te has echado a una Pokéball en la historia de Pokémon. Bastaría con esto para que supieras qué Pokémon es, pero también te diremos que luego, su evolución es "La Pera Limonera 2" (en los mejores cines).







Fco Manuel López (Córdoba)



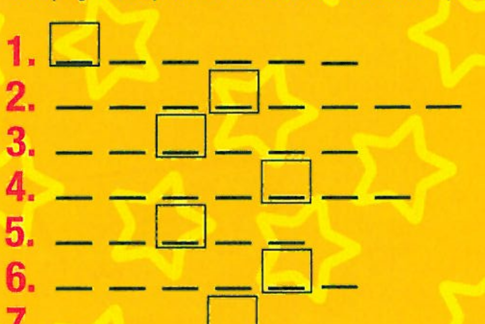
Rafael de la Rosa (Guadalajara)

El PokéMisterio

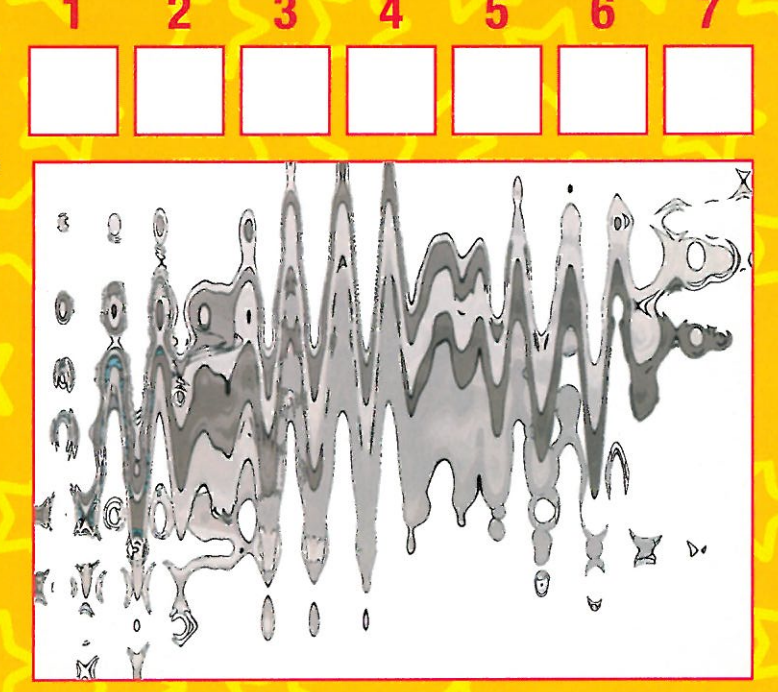
¿Qué Pokémon se esconderá este mes en el Pokémisterio? ¿Quién escribe esas pistas, por no llamarlas sandeces abiertamente? Basta de preguntas, majuelos, aquí lo único que importa es juntar las letras recuadradas en cada respuesta, hasta formar el nombre del Pokémon de la imagen remojada, esa.

Definiciones

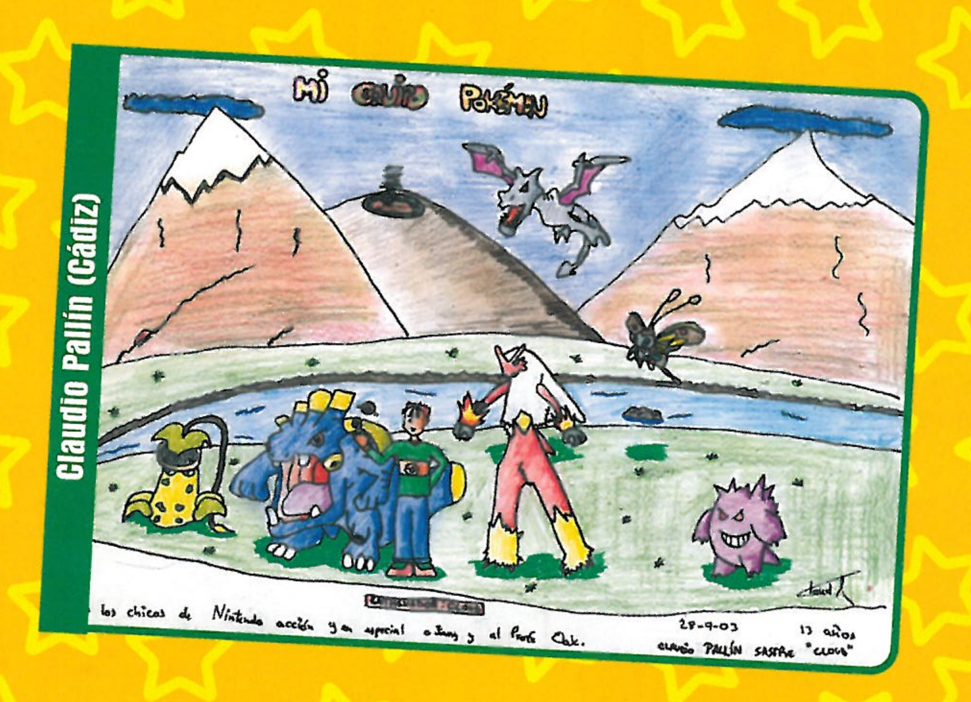
1. El Pokémon más Lila (y más Mar) de todos. Uno que se ancla al fondo del mar y, si se tira el socorrista a por él, va y se lo zampa.
2. Un Pokémon que desarrolló su energía interior y, como el niño ese de la peli, desarrolló su sexto sentido. Podría ganar al mismísimo Dalai Lama en una competición de meditación continua.
3. El Señor (Lord, en inglés) de los Anillos es una gran historia de bichos malos, y el Señor (Sir, en inglés) del Pin es... este gran bicho (y el chascarrillo, de los malos, ya).
4. En inglés (cómo no) "cargado de experiencia". Pero con la experiencia abreviada (cómo no, también).
5. Para saber cómo suena el nombre de este Pokémon tienes que ir corriendo a un sitio silencioso con bóveda, y tragar salivammm...
6. Si una GB con protector de goma suena ¡GBOINK! al botar, ¿cómo sonaría una SP con protector de goma al botar, pues? ¿eh?
7. Lo que gritan los que van a los toros a comer bocadillos sin parar.



1 2 3 4 5 6 7



LLAMADAS
(¡tiiiiliritiriti!)



Claudio Pallín (Cádiz)

Clubes

¡Hola entrenadores! Mi club se llama "Ticket Eón". En donde se pondrá fin al problema que tuvimos muchos por no ir al evento del Ticket Eón (incluido yo) y así ayudaremos a aquellos que les entregaron una gran cantidad de Tickets Eón a finalizar su reparto. Es muy fácil, sólo tenéis que decirme vuestro nombre, edad, ID del cartucho R/Z y vuestro escuadrón con todo detalle... y si recibísteis o no el Ticket Eón. Para más y mejor información, Escribe a:

Illán Costas Muñoz
C/ Roure, nº 14, 3º-1
CP 08840
Viladecans (Barcelona)

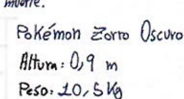
¡Hala, pues venga... aquí está el 510!

Anticipadillo, nuestro querido amigo David Samaniego de Barcelona. Le ha dado por inventar Pokémon: que si uno, que si cinco... mañana viernes me invento otros doce... ¡y hasta el 510, que ha llegado! Claro, que el bicho mola, ¿eh?

#510 SOMDAIM

SOMDAIM es un pokémon dulce y amable si su entrenador lo trata con cariño puede llegar ha defender su entrenador asta la muerte.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Finta	Siniestro
Básico	Gruñido	Normal
6 Nv	Atraccion	Normal
11 Nv	Mordisco	Siniestro
19 Nv	Rayo Confuso	Fantasma
21 Nv	Psicorrayo	Psíquico
29 Nv	Bola Sombra	Fantasma
30 Nv	Chirrido	Normal
39 Nv	Amnesia	Psíquico
47 Nv	Psíquico	Psíquico



Pokémon Zorro Oscuro
Altura: 0,9 m
Peso: 10,5 Kg



PokéCUBO: Morado
Movimiento huevo: Agilidad, Azote, teletransporte, Acido, Mal de ojo y doble bofetón.



TIPO 1
PSÍQUICO
TIPO 2
SINIESTRO
HABILIDAD
GRAN ENCANTO
Emboba al mínimo contacto.

EVOLUCION: Somdaim ⇒ Mikoru (Niv. 25)

Soluciones pasatiempos

Diferencias Aura



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Stadium (N64) 2. Pokémon Trading Card (GBC) 3. Pokémon Party Mini (Pokémon Mini) 4. Pokémon Snap (N64) 5. Pokémon Pinball (GBC)

Siluetas

1. Duskull 2. Numel

Poder Psíquico

¡Es Magikarp, por Zeus!

Pokémisterio

1.Lileep 2. Medicham 3. Pinsir 4. Exploud 5. Gloom 6. Spoink 7. Golem

Conoce a fondo a tus Pokémon

Para hacerte con todos es necesario que los conozcas a todos. Sus poderes, habilidades, ataques y los datos necesarios para llevar a cabo una buena "cacería". Cada mes tendréis vuestra "ración" de fichas informativas.

ANTES DE NADA...

No te extrañes por algunos detalles que verás en las fichas Pokémon. Lee esto y enseguida saldrás de dudas.

Cada ficha describe los movimientos que cada Pokémon puede aprender como si lo entrenásemos desde el nivel 1.

Por ejemplo, sabemos que nunca vas a tener un Blaziken de nivel inferior a 36, pero dado que en Rubí y Zafiro existe un personaje llamado el Tutor de Movimientos, resulta vital conocer todos los movimientos que este Pokémon puede recordar.

Si observas la ficha de Blaziken, verás que hay un movimiento básico que Torchic y Combusken no conocen. Se trata de Puño Fuego. Bien, pues si llevas a Blaziken ante el Tutor de Movimientos, verás cómo es capaz de hacérselo recordar. Todo claro, ¿no?

139 WIGGLYTUFF

Su cuerpo es muy flexible. Dicen que, al aspirar aire, puede hincharse sin límites. Y entonces bota como si fuera un globo. WIGGLYTUFF tiene unos ojos enormes con forma de platillo, siempre cubiertos de lágrimas. Si se le metiera algo, le saldría solo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Canto	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Anulación	Normal
Básico	Doblebofetón	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
–

HABILIDAD
GRAN ENCANTO: Emboba al mínimo contacto.

EVOLUCION: No tiene.

140 FEEBAS

Aunque tenga un cuerpo poco compacto, posee una fuerza vital que le permite vivir en cualquier lugar. FEEBAS tiene las aletas melladas y rasgadas desde que nace. Debido a este aspecto poco imponente, son pocos los que lo tienen en cuenta.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 15	Placaje	Normal
Nv 30	Azote	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
–

HABILIDAD
NADO RÁPIDO: Con lluvia, sube VELOCIDAD

EVOLUCION: Milotic (cuando su belleza sea alta).

141 MILOTIC

De MILOTIC se dice que es el POKéMON más bello. Vive en lo más profundo de los lagos. Es capaz de calmar sentimientos como el miedo y la hostilidad. Cuando intensifica el color rosa de su piel, libera una fuerte onda de energía que tranquiliza a todos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 5	Repetición	Normal
Nv 10	Hidrochorro	Agua
Nv 15	Alivio	Normal
Nv 20	Hidropulso	Agua
Nv 25	Ciclón	Dragón
Nv 30	Recuperación	Normal
Nv 35	Danza Lluvia	Agua
Nv 40	Hidrobomba	Agua
Nv 45	Atracción	Normal
Nv 50	Velo Sagrado	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
–

HABILIDAD
ESCAMA ESP.: Sube la DEFENSA si sufre.

EVOLUCION: No tiene.

142 CASTFORM

CASTFORM se vale del poder de la Naturaleza para transformarse en el sol y en nubarrones cargados de lluvia o nieve. Su tipo cambia con las variaciones del tiempo. Este POKéMON aprendió a usar su gran poder para proteger el pequeño cuerpo que tiene.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 10	Ascuas	Fuego
Nv 10	Nieve Polvo	Hielo
Nv 20	Danza Lluvia	Agua
Nv 20	Día Soleado	Fuego
Nv 20	Granizo	Hielo
Nv 30	Meteorobola	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
–

HABILIDAD
PREDICCIÓN: Cambia con el clima.

EVOLUCION: No tiene.

143 STARYU

STARYU posee un órgano central, su núcleo, que brilla con una luz roja. Parece comunicarse por la noche con las estrellas haciéndolo brillar. Los podrás ver en la playa a finales de verano. Si sufre daño en alguna zona de su cuerpo, la regenerará.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 6	Pistola Agua	Agua
Nv 10	Giro Rápido	Normal
Nv 15	Recuperación	Normal
Nv 19	Camuflaje	Normal
Nv 24	Rapidez	Normal
Nv 28	Rayo Burbuja	Agua
Nv 33	Reducción	Normal
Nv 37	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 46	Masa Cósmica	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
–

HABILIDAD
ILUMINACIÓN: Facilita el encuentro.
CURA NATURAL: Se cura al salir.

EVOLUCION: Starmie (con Piedra Agua).

144 STARMIE

La parte central de STARMIE resplandece con siete colores distintos. Este POKéMON nada por el agua haciendo brillar su cuerpo a modo de hélice. Debido a esa naturaleza, STARMIE es conocido por el apelativo de la "gema del mar".

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Giro Rápido	Normal
Básico	Recuperación	Normal
Básico	Rapidez	Normal
Nv 33	Rayo Confuso	Fantasma
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 AGUA
TIPO 2 PSÍQUICO
HABILIDAD ILUMINACIÓN: Facilita el encuentro. CURA NATURAL: Se cura al salir.

EVOLUCION: No tiene.

145 KECLEON

KECLEON modifica la coloración de la piel (menos el zigzag de la panza) para camuflarse con el medio. Así puede acercarse a hurtadillas a su enemigo sin que se dé cuenta, y lanzarle la larga y elástica lengua que tiene para atraparlo por sorpresa.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ladrón	Siniestro
Básico	Látigo	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Lengüetazo	Fantasma
Básico	Arañazo	Normal
Nv 4	Atadura	Normal
Nv 7	Finta	Siniestro
Nv 12	Golpes Furia	Normal
Nv 17	Psicorrayo	Psíquico
Nv 24	Chirrido	Normal
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 40	Sustituto	Normal
Nv 49	Poder Pasado	Roca
–	–	–



TIPO 1 NORMAL
TIPO 2 –
HABILIDAD CAMBIO COLOR: Toma el tipo del mov. rival.

EVOLUCION: No tiene.

146 SHUPPET

SHUPPET crece alimentándose de sentimientos negativos como el rencor y la envidia que nacen en el corazón de las personas. Y si alguien desarrolla sentimientos de venganza, aparecerá una multitud de SHUPPET que quedará bajo los aleros de su casa.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Desarme	Siniestro
Nv 8	Chirrido	Normal
Nv 11	Tinieblas	Fantasma
Nv 20	Maldición	¿?
Nv 25	Rencor	Fantasma
Nv 32	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 37	Finta	Siniestro
Nv 44	Bola Sombra	Fantasma
Nv 49	Robo	Siniestro
Nv 56	Rabia	Fantasma
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 FANTASMA
TIPO 2 –
HABILIDAD INSOMNIO: Evita quedarse dormido.

EVOLUCION: Banette (Niv.37)

147 BANETTE

BANETTE genera energía para echar un infalible hechizo clavándose púas a sí mismo. Fue un hechizo el que hizo que el relleno de este muñeco de felpa se convirtiera en lo que ahora es: BANETTE. Si abriera la boca, se quedaría sin energía

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Desarme	Siniestro
Básico	Chirrido	Normal
Básico	Tinieblas	Fantasma
Básico	Maldición	¿?
Nv 8	Chirrido	Normal
Nv 11	Tinieblas	Fantasma
Nv 20	Maldición	¿?
Nv 25	Rencor	Fantasma
Nv 32	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 39	Finta	Siniestro
Nv 48	Bola Sombra	Fantasma
Nv 55	Robo	Siniestro
Nv 64	Rabia	Fantasma
–	–	–



TIPO 1 FANTASMA
TIPO 2 –
HABILIDAD INSOMNIO: Evita el quedarse dormido.

EVOLUCION: No tiene.

148 DUSKULL

DUSKULL puede atravesar muros de cualquier grosor. Cuando elige su objetivo, lo persigue hábilmente hasta el amanecer. Dicen que cuando los niños se portan mal, se les dice que este POKéMON aparecerá y se los llevará con él.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Tinieblas	Fantasma
Nv 5	Anulación	Normal
Nv 12	Profecía	Normal
Nv 16	Impresionar	Fantasma
Nv 23	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 27	Persecución	Siniestro
Nv 34	Maldición	¿?
Nv 38	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 45	Mal de Ojo	Normal
Nv 49	Premonición	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 FANTASMA
TIPO 2 –
HABILIDAD LEVITACIÓN: No sufre ataques de tipo tierra.

EVOLUCION: Dusclops (Niv.37).

149 DUSCLOPS

DUSCLOPS está hueco por dentro. Dicen que su cuerpo es como un agujero negro. Es capaz de absorber cualquier cosa, pero no la dejará salir nunca. Hipnotiza a su rival moviendo la mano de forma macabra y usando su implacable ojo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Atadura	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Tinieblas	Fantasma
Básico	Anulación	Normal
Nv 5	Anulación	Normal
Nv 12	Profecía	Normal
Nv 16	Impresionar	Fantasma
Nv 23	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 27	Persecución	Siniestro
Nv 34	Maldición	¿?
Nv 37	Puño Sombra	Fantasma
Nv 41	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 51	Mal de Ojo	Normal
Nv 58	Premonición	Psíquico



TIPO 1 FANTASMA
TIPO 2 –
HABILIDAD PRESIÓN: Baja los PP del enemigo.

EVOLUCION: No tiene.

150 TROPIUS

A los niños les encantan los racimos de fruta que TROPIUS tiene en el cuello. Este POKéMON siempre come fruta; le encanta. De hecho, ese parece ser el motivo por el que él mismo da fruta. Vuela batiendo las hojas que tiene en el lomo como si fueran alas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Tornado	Volador
Nv 7	Desarrollo	Normal
Nv 11	Hoja Afilada	Planta
Nv 17	Pisotón	Normal
Nv 21	Dulce Aroma	Normal
Nv 27	Remolino	Normal
Nv 31	Hoja Mágica	Planta
Nv 37	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 41	Rayo Solar	Planta
Nv 47	Síntesis	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 PLANTA
TIPO 2 VOLADOR
HABILIDAD CLOROFILA: Con sol, sube la VELOCIDAD.

EVOLUCION: No tiene.

151 CHIMECHO

Hace que sus gritos resuenen con eco en su interior. Cuando se enfada, los chillidos se convierten en ondas ultrasónicas capaces de derribar a los enemigos voladores. Se cuelga de una rama de árbol por la ventosa que tiene en la cabeza.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Repetición	Normal
Nv 6	Gruñido	Normal
Nv 9	Impresionar	Fantasma
Nv 14	Confusión	Psíquico
Nv 17	Derribo	Normal
Nv 22	Alboroto	Normal
Nv 25	Bostezo	Normal
Nv 30	Psicorrayo	Psíquico
Nv 33	Doble Filo	Normal
Nv 38	Campana Cura	Normal
Nv 41	Velo Sagrado	Normal
Nv 46	Psíquico	Psíquico
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 PSÍQUICO
TIPO 2 DRAGÓN
HABILIDAD LEVITACIÓN: No sufre ataques de tipo tierra.

EVOLUCION: No tiene.

152 ABSOL

Cada vez que ABSOL aparece ante la gente, ocurre una catástrofe natural como terremotos o maremotos. Tiene la habilidad de predecirlos. Este POKéMON vive en hábitats montañosos, hostiles y accidentados, de los que rara vez se aleja.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 5	Malicioso	Normal
Nv 9	Mofa	Siniestro
Nv 13	At. Rápido	Normal
Nv 17	V. Cortante	Normal
Nv 21	Mordisco	Siniestro
Nv 26	Danza Espada	Normal
Nv 31	Doble Equipo	Normal
Nv 36	Cuchillada	Normal
Nv 41	Premonición	Psíquico
Nv 46	Canto Mortal	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 SINIESTRO
TIPO 2 –
HABILIDAD PRESIÓN: Baja los PP del enemigo.

EVOLUCION: No tiene.

153 VULPIX

Al nacer, tiene una cola blanca que se divide en seis si recibe cariño de su entrenador. Las seis colas se rizan de forma majestuosa. En su interior arde una llama que nunca se extingue. Durante el día, libera llamas por la boca para evitar recalentarse.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 9	Rugido	Normal
Nv 13	At. Rápido	Normal
Nv 17	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 21	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 25	Cerca	Psíquico
Nv 29	Lanzallamas	Fuego
Nv 33	Velo Sagrado	Normal
Nv 37	Rabia	Fantasma
Nv 41	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
FUEGO

TIPO 2
–

HABILIDAD
ABSOR. FUEGO: Se carga si recibe fuego.

EVOLUCION: Ninetales (con Piedra Fuego).

154 NINETALES

NINETALES emite una siniestra luz por los brillantes ojos rojos que tiene, para conseguir controlar del todo la mente de su rival. Cuenta la leyenda que nació de la fusión de nueve hechiceros que tenían poderes sagrados. Entiende el lenguaje humano.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	At. Rápido	Normal
Básico	Rayo Confuso	Fantasma
Básico	Velo Sagrado	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1
FUEGO

TIPO 2
–

HABILIDAD
ABSOR. FUEGO: Se carga si recibe fuego.

EVOLUCION: No tiene.

155 PICHU

Le resulta más fácil cargarse de electricidad en días de nubarrones o con aire muy seco. Es posible oír la electricidad estática que emana. Cuando juega con otros, puede liberar cargas y producir chispas. Entonces, todos chillan asustados.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Básico	Encanto	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 8	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 11	Beso Dulce	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
ELÉCTRICO

TIPO 2
–

HABILIDAD
ELEC. ESTÁTICA: Paraliza al mínimo contacto.

EVOLUCION: Pikachu (por felicidad).

156 PIKACHU

Cada vez que PIKACHU se encuentra con algo nuevo, le lanza una sacudida eléctrica. Si ves alguna BAYA chamuscada, ha sido él. Tiene unas bolsas en las mejillas donde almacena electricidad. Parece ser que se recargan por la noche, mientras duerme.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Básico	Gruñido	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 8	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 15	Doble Equipo	Normal
Nv 20	Portazo	Normal
Nv 26	Rayo	Eléctrico
Nv 33	Agilidad	Psíquico
Nv 41	Trueno	Eléctrico
Nv 50	Pantalla Luz	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
ELÉCTRICO

TIPO 2
–

HABILIDAD
ELEC. ESTÁTICA: Paraliza al mínimo contacto.

EVOLUCION: Raichu (con Piedra Trueno).

157 RAICHU

Si las bolas de los mofletes se le cargan mucho, planta la cola en el suelo para liberar electricidad. Es común encontrar zonas chamuscadas cerca de la madriguera. Libera una débil carga eléctrica por todo su cuerpo que le hace brillar en la oscuridad.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Básico	Látigo	Normal
Básico	At. Rápido	Normal
Básico	Rayo	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
ELÉCTRICO

TIPO 2
–

HABILIDAD
ELEC. ESTÁTICA: Paraliza al mínimo contacto.

EVOLUCION: No tiene.

158 PSYDUCK

PSYDUCK tiene el poder de generar ondas cerebrales iguales a las que se generan cuando se está dormido. No se acuerda nunca de haber usado su misterioso poder. Parece ser que no puede registrar en la memoria haber usado el ataque.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Arañazo	Normal
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 10	Anulación	Normal
Nv 16	Psíquico	Psíquico
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 31	Más Psique	Normal
Nv 40	Golpes Furia	Normal
Nv 50	Hidrobomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
–

HABILIDAD
HUMEDAD: Evita la autodestrucción.
ACLIMATACIÓN: Anula los efectos del clima.

EVOLUCION: Golduck (Niv.33).

159 GOLDUCK

GOLDUCK alcanza una velocidad de vértigo por las aletas palmípedas de las extremidades y la forma aerodinámica de su cuerpo. Realmente la velocidad de este POKÉMON supera a la de cualquier nadador. En ocasiones, ha rescatado náufragos en alta mar.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Anulación	Normal
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 10	Anulación	Normal
Nv 16	Psíquico	Psíquico
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 31	Más Psique	Normal
Nv 40	Golpes Furia	Normal
Nv 50	Hidrobomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
–

HABILIDAD
HUMEDAD: Evita la autodestrucción.
ACLIMATACIÓN: Anula los efectos del clima.

EVOLUCION: No tiene.

160 WYNAUT

WYNAUT está siempre con una gran sonrisa puesta. Para ver si está enfadado, basta con mirarle la cola. Cuando se molesta, se pone a dar golpetazos en el suelo. Los WYNAUT se agrupan cuando hay luna para jugar achuchándose unos a otros.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Básico	Encanto	Normal
Básico	Otra Vez	Normal
Nv 15	Contador	Lucha
Nv 15	Manto Espejo	Psíquico
Nv 15	Velo Sagrado	Normal
Nv 15	Mismodestino	Fantasma
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1
PSÍQUICO

TIPO 2
–

HABILIDAD
SOMBRATRAMPA: Evita que el enemigo huya.

EVOLUCION: Wobbuffet (Niv.15).

161 WOBBUFFET

Si se encuentran dos o más, intentarán superarse en resistencia. Pero también puede que intenten aguantar sin comer, tenedlo en cuenta. No hace más que aguantar los golpes que recibe, pero si atacan a su cola, intentará llevarse con él al enemigo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Contador	Lucha
Básico	Manto Espejo	Psíquico
Básico	Velo Sagrado	Normal
Básico	Mismodestino	Fantasma
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

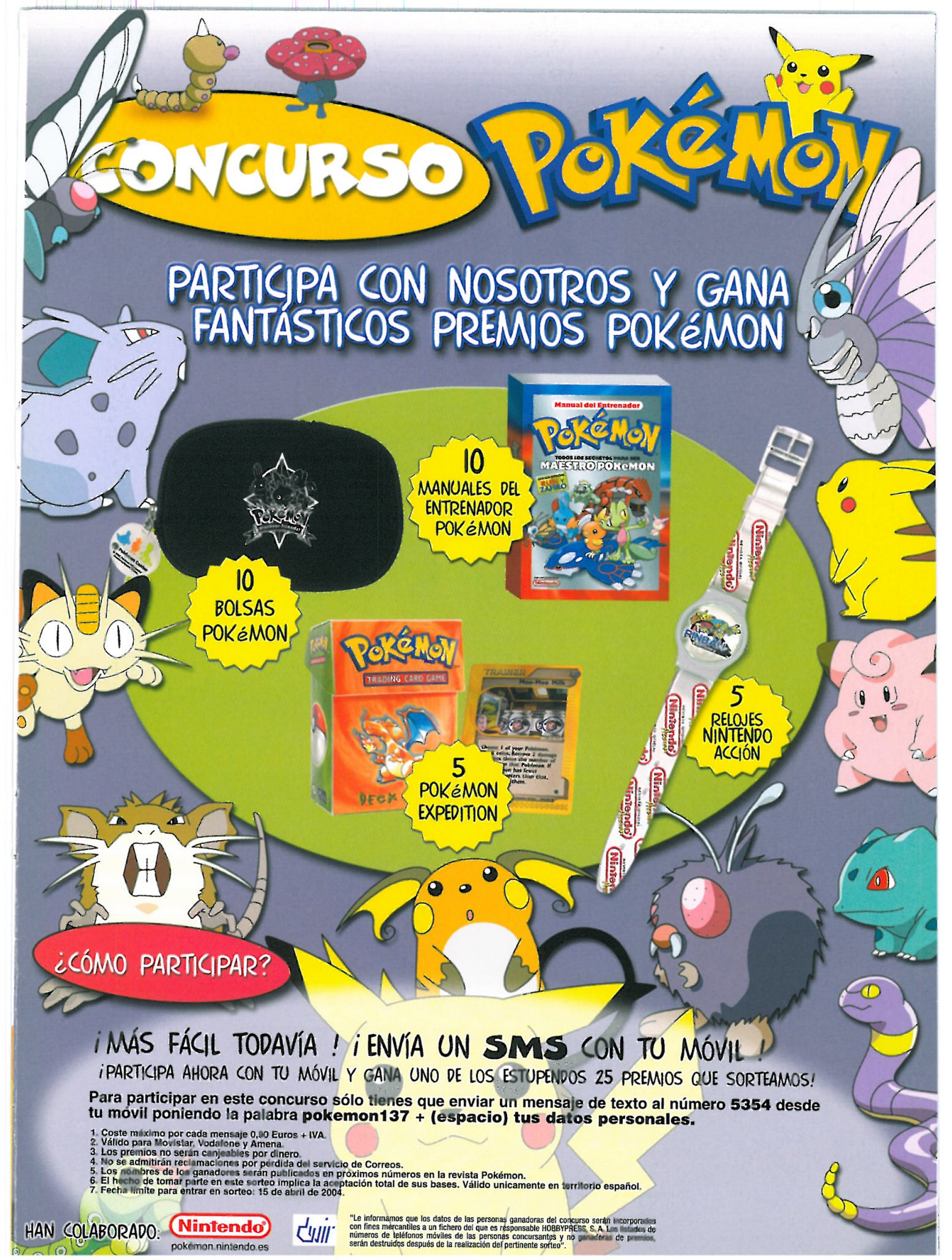


TIPO 1
PSÍQUICO

TIPO 2
–

HABILIDAD
SOMBRATRAMPA: Evita que el enemigo huya.

EVOLUCION: No tiene.


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
10 MANUALES DEL ENTRENADOR POKéMON
10 BOLSAS POKéMON
5 POKéMON EXPEDITION
5 RELOJES NINTENDO ACCIÓN
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra pokemon137 + (espacio) tus datos personales.
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de abril de 2004.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".